

The New York Video Festival es un termómetro de la producción videográfica realizada por artistas que usan el formato monocal y no están necesariamente dentro del circuito comercial de las galerías. Son realizadores interesados en explorar tanto el lenguaje como las posibilidades de las tecnologías del video y digital. Con una tradición de nueve años y dentro de la programación del Film Society of Lincoln Center, el Festival está considerado como un medio divulgador de creadores tanto consagrados como emergentes.

El Departamento de Obras Audiovisuales del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, junto con Marian Masone, directora del Festival, ha seleccionado las obras presentadas en las ediciones de 1999 y 2000. La elección, a partir de más de 60 vídeos, sigue dos criterios básicos: el idioma y los hechos culturales poco conocidos por una audiencia internacional.

En general, los vídeos de la edición de 1999 se caracterizan por la utilización de la tecnología para presentar ideas y revelan un trabajo creativo, diferente y nuevo. Las continuas innovaciones electrónicas despiertan nuestro entusiasmo. Sin embargo, debemos recordar que la razón de ser de estas obras es el arte, no la tecnología.

El acercamiento a los vídeos de la edición de 2000 es marcadamente diferente. Esta edición ha impulsado obras que exploran más el lenguaje actual del vídeo y en las que la tecnología digital adquiere una gran presencia. Como en Cannes, donde *Dancer in the Dark*, de Lars Von Triers, diluye la distinción entre el cine y el vídeo, estos trabajos plantean la cuestión: ¿Qué distingue el vídeo como forma de arte? y ¿qué separa al vídeo de las películas?.

Los videoartistas incluidos en la programación utilizan lo que bien puede ser descrito como la tecnología clásica para crear pequeñas obras maestras o sorprendentes trabajos de larga duración. Actualmente la línea divisoria entre los vídeos y las películas adelgaza cada vez más y el trabajo de estos artistas adquiere aún mayor importancia en el contexto histórico de la imagen en movimiento. Esta programación es, por tanto, una exploración estética. El conjunto, que comprende desde diarios personales, rutas de viajes imaginarios, sátira y humor, hasta meditaciones digitales, promete alertar y vigorizar los sentidos del espectador.

1. Contemplando el paisaje dentro y fuera del tiempo.

Moorings. Michael Ginsburg, EE.UU., 1999, 5'
Ginsburg arranca y esquivo las posibilidades cinéticas y espaciales de un árbol en el bosque.

in.side.out. Scott Stark, EE.UU., 1999, 10'
Contra la inmovilidad y la incomunicación del hogar, como un lugar estático, Stark rima los gestos a través del espacio y el tiempo.

A Tropical Story. Alfred Guzzetti, EE.UU., 1999, 9'
Imágenes fugazmente editadas y sonidos de una claridad extraordinaria sugieren el tira y afloja de un presente vivido y una recolección interior

Transit Riders of the Earth Unite! Walk Dog Eat Donut. Ken Kobland, EE.UU., 1999, 30'

Tomadas desde el metro de Nueva York y del S-Balin de Berlín, los planos son trasladados y barajados interpenetrando en el espacio y el tiempo con una destreza cautivadora. La sucesión de imágenes nos deja a la deriva entre lo familiar y lo desconocido. Mientras, las notas personales anotadas en un diario, una balada rusa y un diálogo doblado de la película *8 1/2* conjurarán un sentido de variedad e impass en los rituales mundanos de la vida diaria.

2. Un poco de todo. Sátira, fantasía, humor y temas serios.

Spank. Diane Nerwen; EE.UU., 1998, 8'
Un estudio de la modificación de la conducta.

No Concept But Good Sense. Pilar Wiley, EE.UU., 1998, 5'
Visiones raras de la memoria y de la fantasía que se deslizan de un lado al otro desde la infancia al presente.

Generation Loss. Sean Bokenkamp, EE.UU., 1997, 13'
Estilísticamente, a modo de *collage*, las películas expresan con pesar el deterioro de la relación padre-hijo llevada a un límite inaudito.

Mark Roth. Animal Charm, EE.UU., 1999, 4'

Marbles. Animal Charm, EE.UU., 1999, 6'
Escenas apropiadas de películas, como *Washington Behind Closed Doors* y secuencias divertidas filmadas en un camping caen en las manos de dos manipuladores de imágenes, Rich Bott y Jim Fetterly.

2 Spellbound. Les Leveque, EE.UU., 1999, 8'
Un test de Rorschach a la manera de Hitchcock.

Locked Grooved. Caspar Stracke, Alemania, 1997, 10'
Los trabajadores del mundo contemplan su existencia. Una nueva toma en una labor manual.

3. Especial Jon Jost

Six Easy Pieces. Jon Jost, Italia, 2000, 68'
Director de cine desde 1963, en los 90 empezó a realizar vídeos digitales, después de trasladarse a Europa. Esta obra de tres años es el resultado de imágenes sorprendentes, que han creado su propio estilo.

La película está basada en una historia estética y su impacto en el mundo actual. Empezando con una visión de Godard de la imagen en movimiento como un verdadero y auténtico archivo de nuestra época, continua creando capítulos sobre la tecnología, las energías sociales y creativas de nuestra civilización. Inconformista muy franco, Jost nos descubre un mundo nuevo y personal.

4. La vida soñada del vídeo.

Recall. Torsten Burns y Darrin Martin, EE.UU., 1999, 15'
El vídeo como una memoria reprimida rescata un experimento fugaz y terriblemente correcto.

The Tower of Industrial Life. Alfred Grizzetti, EE.UU., 2000, 15'
Un exquisito montaje de imágenes efímeras y sonoras, yuxtapuestas con las intangibles implicaciones de los sueños y las luchas implacables de un planeta deshecho en guerras. Un sublime ensueño con sentido y memoria.

Asylum. Chris Petit, UK., 1999, 56'
Este fracturado y narrativo *collage* de ciencia ficción puede ser el resultado de una colaboración entre Borges, Chris Marker y J.G.Ballard. En un futuro cercano donde "los archivos de memoria" de la T.V. y de toda la cultura centenaria del último siglo 20 ha sido borrada por un virus, un investigador intenta resolver una muerte misteriosa conectada a un proyecto que implica una unión de imagen y sonido. El director Petit expresa la imagen moderna de la cultura, la ruptura de la conciencia y la realidad y su irresistible colonización por la ficción.

5. Artistas que se dirigen a las grandes latitudes para explorar los paisajes cambiantes.

Nine Guided Tours. Michael Gittin, EE.UU., 2000, 19'
Las cavernas de Pensilvania se transforman en un lienzo, en el cual, el director del vídeo percibe un nuevo movimiento psico-topológico.

Five of time. Adam Cohen, EE.UU., 2000, 28'
Una exploración de los últimos momentos de un vecindario. En el corazón de Barcelona, hay un viejo distrito de luz roja conocido como el Barrio Chino. Por causa de una renovación urbana muchos bloques son derribados y los pocos residentes que quedan, incluyendo trabajadores y escritores, son el recuerdo del centro y del alma de esta comunidad que languidece.

6. Experimentos electrónicos que crean una sensación de zumbido.

Mess Hall. Halfifers, EE.UU., 1999, 10'
Con su firma electrónica y decadente y su comedia de payasadas psico-cómicas, Halfifers Torsten Burns y Tony Discenza ensayan una serie de protocolos fundamentales para la industria alimentaria.

The Vision Engine. Anthony Discenza, EE.UU., 1999, 5'
Discenza crea un vórtice electrónico, provocador y apacible.

Homesteaders. Halfifers, EE.UU., 1999, 16'
En este cuento de toque doméstico, nuestros personajes sobreviven otro dramático rescate y emprenden la tarea de hacer de sus casas, un hogar.

Zoetrope. Joseph Hyde, UK, 1999, 23'
Una composición lírica y musical hecha con una banda sonora, formas onduladas, un *feedback* y todos los ingredientes de un buen vídeo.

Harvest. Halfifers, EE.UU., 1999, 12'
Salto peligroso desde un árbol gigantesco. Los chicos se sitúan en un lugar dañino, perjudicial, para escapar justo a tiempo. Un uso meticuloso de la música que convierte este jugueteo en una epopeya dramática.



Nine Guided Tours



Homesteaders



The Vision Engine



Six Easy Pieces



Asylum



Marbles

Comisariado y programación en el Departamento de Obras de Arte Audiovisuales del MNCARS: Berta Sichel

Administración: M^a José Barriga Gaitan y Milagros Martínez Pérez

Traducción: Jesús Reina y Raquel Vazquez
Diseño gráfico: Florencia Grassi

Agradecimientos: AIVF, The Independent, Video Data Bank y Electronic Arts Intermix
Foto portada: 2 Spellbound, Foto interior: The Tower of Industrial Life
<http://museoreinasofia.mcu.es>

NPO: 181-00-021-6



the new york video festival

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
departamento de obras de arte audiovisuales

salón de actos, entrada libre, aforo: 140 localidades

octubre

viernes	27	20:30 hs	Presentación del programa a cargo de Marion Masone, Directora del Festival
sábado	28	13:00 hs	1. Contemplando el paisaje dentro y fuera del tiempo 54 min
domingo	29	13:00 hs	2. Un poco de todo: sátira, fantasía, humor y temas serios 54 min

noviembre

viernes	3	20:30 hs	3. Especial Jon Jost 68 min
sábado	4	13:00 hs	4. La vida soñada del vídeo 86 min
domingo	5	13:00 hs	5. Artistas que se dirigen a grandes latitudes para explorar los paisajes... 47 min

viernes	10	17:00 hs	6. Experimentos electrónicos que crean una sensación de zumbido 66 min
sábado	11	13:00 hs	1. Contemplando el paisaje dentro y fuera del tiempo 54 min
domingo	12	13:00 hs	2. Un poco de todo: sátira, fantasía, humor y temas serios 54 min

viernes	17	17:00 hs	3. Especial Jon Jost 68 min
sábado	18	13:00 hs	4. La vida soñada del vídeo 86 min
domingo	19	13:00 hs	5. Artistas que se dirigen a grandes latitudes para explorar los paisajes... 47 min

viernes	24	17:00 hs	6. Experimentos electrónicos que crean una sensación de zumbido 66 min
sábado	25	13:00 hs	3. Especial Jon Jost 68 min
domingo	26	13:00 hs	6. Experimentos electrónicos que crean una sensación de zumbido 66 min

"El coro de una vieja canción de John Brine pregunta "¿Estaríamos en buena forma si nuestras vidas estuviesen en una cinta de vídeo?". No deberíamos esperar demasiado tiempo para tener una respuesta. Todos los aspectos de nuestra vida pública y privada parecen estar bajo la paciente y persistente mirada de una cámara de vídeo. Desde la pornografía hasta una cámara de vídeo de vigilancia, a las películas caseras de bodas, reuniones y bautizos, hasta el gran impacto del "Gran Hermano", el vídeo recoge y encuentra lo que conocemos como la realidad. Capta nuestras confesiones, cuenta nuestros secretos y presenta nuestros rituales, tanto lo ridículo como lo festivo ¿Sin embargo que clase de imagen tenemos?. Un lugar para obtener una respuesta puede ser este ciclo de vídeo."

A.O. Scott, The New York Times. Julio, 2000.

A lo largo de sus 9 años de andadura, el Festival de vídeo de Nueva York se ha esforzado por convertirse en el foro neoyorquino de presentación de las videocreaciones más innovadoras. Desde un primer momento, el Festival intentó atraer hacia el norte de Manhattan al público del “downtown” e integrarlo en la enrarecida atmósfera del Lincoln Center, conocido principalmente por la música clásica, la ópera y el Festival de cine de Nueva York. En el proceso, hemos tenido la inmensa suerte de poder descubrir obras nuevas y creadores desconocidos de todos los rincones de EE.UU. y del resto del mundo.

Las videocreaciones de monocal canal ocupan un lugar privilegiado en el mundo del arte. Son el vínculo que une las artes plásticas –la mayor parte de las instalaciones se consideran esculturas– y el cine –la imagen en movimiento–. Hemos examinado los entresijos de este medio y le hemos rendido homenaje. Las cintas que nos llegan bajo la rúbrica de “documental”, por ejemplo, tienen un sesgo artístico que va más allá de la mera indagación. Otras se sirven de los recursos técnicos propios del medio para contar una historia o provocar un determinado sentimiento o una sensación en el espectador. Las hay que prefieren utilizar un enfoque “de baja tecnología” y trabajan con imágenes de archivo o imágenes rodadas con el objetivo de recrear un estadio más primitivo y más sencillo de nuestras vidas.

Bien es verdad que algunos de estos vídeos, como por ejemplo *Fire of Time* (Fuego del tiempo), de Adam Cohen, podrían encajar dentro de la idea de documental. Pero estas cintas, cuyos realizadores exploran ciudades europeas, son también una forma de ensayo a través de un nuevo medio, el vídeo. Tal es el caso de *Transit riders of the earth unite!* (¡Transeúntes de la tierra, uníos!) de Ken Kobland, en el que el artista captura también imágenes de ciudades (en este caso de Nueva York y Berlín) que son mucho más que bellas composiciones fotográficas. Son estudios acerca de las imágenes que constituyen nuestros espacios vitales. Otras cintas examinan el paisaje universal. En muchos casos, no han buscado un paisaje en particular o, al menos, fácilmente identificable a primera vista como lo sería, por ejemplo, Barcelona, sino que muestran secciones de la tierra o de un barrio –como es el caso de *in.side.out* (del revés) de Scott Stark– que nos ayudan a identificar los espacios que utilizamos para crear nuestras vidas. Michael Gitlin comienza su obra *Nine Guided Tours* (Nueve visitas guiadas) con un emplazamiento particular –todas las cavernas del estado de Pennsylvania– y la termina con un ensayo sobre la naturaleza del pensamiento. Con *Six Easy Pieces* (Seis obras fáciles) Jon Jost reflexiona acerca de varias ideas –desde el cine hasta nuestra propia vida– mientras va creando “fotografías” de momentos mentales y momentos vitales.

Son muchos los artistas que optan por la manipulación del medio como técnica creativa y muchas también las formas de abordar dicha técnica. En la pasada edición del festival, Diane Nerwen presentó la cinta *Spank* (Paliza), un ejercicio de manipulación de la imagen ya clásico. La autora ha tomado una escena de una película antigua y la ha rebobinado y reproducido repetidamente hasta llegar a recrear una situación de castigo familiar a partir de un solo fragmento de la película. La obra *No Concept but Good Sense* (Sentido común en lugar de conceptos), de Pilar Wiley, sí se asienta, de hecho, en un concepto. El vídeo nos muestra visiones extrañas de lo que podrían ser recuerdos reales o sueños. Las visiones van cambiando a lo largo del guión hasta convertirse en un relato sobre el pasado cultural. Sean Bokenkamp utiliza el deterioro natural de una película como medida del tipo de deterioro que sufren las relaciones familiares. Les Leveque ha utilizado como soporte la película de cine además del vídeo. Para transmitir su mensaje, ha optado sencillamente por comprimir una película de Hitchcock y crear una película nueva a partir de una antigua, una película que sigue el ejemplo de la original y hace referencia a ella constantemente.

The HalfLifers es una pareja de realizadores expertos en crear tensión dramática acelerando o ralentizando imágenes grabadas que recrean situaciones aparentemente sencillas. A primera vista, sus tres obras, *Mess Hall* (Comedor), *Homesteaders* (Colonos) y *Harvest* (Cosecha), parecen meras interpretaciones recurrentes de algunos de los temas más clásicos de las películas de serie B. Pero son mucho más que eso. Han utilizado una metodología que amplía nuestra forma de ver las imágenes en movimiento y las historias. Los autores han sabido cómo desnudar paulatinamente la historia hasta llegar a revelar los aspectos básicos que permiten al espectador llegar al fondo de su significado.

Animal Charm es una pareja de videocreadores que construyen historias curiosas a modo de relato corto. Cintas como *Marbles* (Canicas) y *Mark Roth* parecen tan viejas que son innovadoras. Resulta interesante ver cómo los realizadores jóvenes necesitan identificarse con la sensibilidad que prevalecía hace varias generaciones. Algunas obras se valen para transmitir sus mensajes de la nueva tecnología digital aplicada tanto al sonido como a la imagen; testigos de este fenómeno son las obras de Anthony DiScenza, *The Vision Engine* (El motor de imágenes) y de Joseph Hyde, *Zoetrope* (Caleidoscopio). Estas obras son a un tiempo extrañamente cautivadoras y meditativas. Con *Recall* (Recuerdo) Torsten Burns y Darrin Martin reflexionan acerca de la memoria. Los personajes no llegan a tener una sensibilidad digital aunque sí electrónica. Con *Lacked Groove* (Disco rayado), Caspar Straake machaca a la sociedad con su mensaje acerca de la banalidad del trabajo. Michael Ginsburg nos bombardea los sentidos visualmente con *Moorings* (Amarras). Y Alfred Guzzetti, tanto en *A Tropical Story* (Una historia tropical) como en *The tower of the industrial life* (La torre de la vida industrial), combina imágenes de lugares con elementos dramáticos dentro de un mundo electrónico. Chris Petit logra una fusión total entre lo digital y lo dramático en *Asylum* (Asilo).

Estas cintas exploran una multitud de obsesiones que pueden resultar reveladoras para todos aquellos que entren en contacto con ellas. Los escritores y los críticos lo tendrán difícil a la hora de definir el lugar que ocupan estas obras extrañamente mágicas dentro del universo de las imágenes en movimiento. Pero ahí radica el atractivo del vídeo: los artistas pueden hacer con él lo que les apetezca. El vídeo les da la posibilidad de manipular las imágenes y, al hacerlo, idear un mundo eléctrico mejorado digitalmente.

Marion Masone.

Directora Asociada de Programación. The Film Society of Lincoln Center, New York Video Festival